

HASHI

Spiel · Herausforderung · Rätsel



Spieler: 1-4 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 20 Minuten

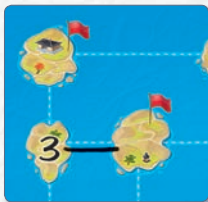
Jeffrey D. Allers

INHALT 4 abwischbare Tafeln, 18 Karten, 4 Stifte

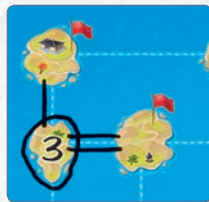
Im Spielverlauf trägst du Zahlen (von 1-6) in die Inseln deiner Tafel ein – in jeder Insel darf nur eine Zahl stehen. Die Inseln verbindest du mit Brücken. Verbunden werden können immer nur **benachbarte Inseln** mit **einer oder zwei Brücken** (niemals mehr!) – die Brücken werden entlang der gestrichelten Linie eingezeichnet (senkrecht oder waagrecht ohne abzuknicken). Gehen von einer Insel schließlich **exakt so viele Brücken** ab, wie die Zahl darin angibt, ist diese Insel **fertig** und wird deutlich sichtbar **einkreist** – weitere Brücken dürfen von dieser Insel fortan nicht mehr abgehen. **Nur mit fertigen Inseln können Punkte erzielt werden!**



Linus trägt die Zahl 3 in eine seiner Inseln ein.



Er verbindet die Insel mit einer Nachbarinsel, indem er eine Brücke einzeichnet.



Insel fertig! Deutlich einkreisen!
 Die Anzahl der Brücken (3) entspricht der eingetragenen Zahl (3). Es können keine weiteren Brücken mehr hiervon abgehen.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler bekommt eine Tafel und einen Stift. Alle spielen mit der gleichen Tafelseite. Für die ersten Partien empfehlen wir **Seite A**. Seite B ist etwas schwieriger und sollte später verwendet werden.

Beachte: Jede Seite zeigt insgesamt 18 Inseln. 4 Inseln haben eine rote Fahne, 3 Inseln eine blaue Fahne. Unten auf der Tafel befindet sich eine Infoleiste, auf der alle 18 Karten abgebildet sind. Oberhalb der Infoleiste werden im Spielverlauf die erzielten Punkte eingetragen.

Jeder Spieler trägt irgendwo auf seiner Tafel die **Zahl 3 oder 4** (kann frei gewählt werden) in eine **beliebige Insel ohne Fahne** ein. Anschließend gibt jeder die Tafel an seinen **linken Nachbarn** weiter. Jeder spielt fortan für den Rest des Spieles mit der auf diese Weise erhaltenen Tafel! Jeder hat somit eine leicht andere Ausgangsposition.

Die 18 Karten werden gut gemischt. Eine Karte wird auf gut Glück gezogen und unbesehen in die Schachtel gelegt. Sie darf auf keinen Fall angeschaut werden. Die restlichen **17 Karten** kommen als **verdeckter Zugstapel** in die Tischmitte.

SPIELABLAUF

Ein beliebiger Spieler deckt die oberste Karte des Zugstapels auf und legt sie **offen** daneben. Alle Spieler sind nun gleichzeitig dran und führen die beiden folgenden Aktionen aus, **zuerst** Aktion a, **danach** Aktion b.

Wichtig: Möchte ein Spieler eine Aktion (oder gar beide) nicht ausführen, so darf er **vollständig** auf sie (bzw. beide) verzichten. Am besten sagt er den Verzicht laut und deutlich an.



Die aufgedeckte Karte zeigt die Zahl 5 und 3 Brücken.

Aktion a) Jeder Spieler trägt die auf der Karte angegebene **Zahl** in eine (noch freie) Insel seiner Wahl ein. Der Spieler kann die Insel frei wählen, mit folgender Einschränkung, die **extrem wichtig** ist und unbedingt beachtet werden muss:

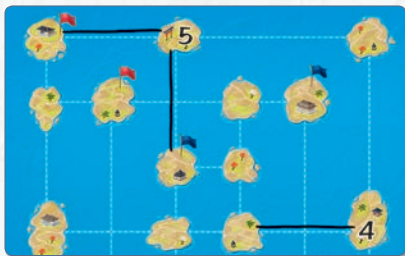
- In eine (noch freie) Insel **ohne Fahne**, kann der Spieler die Zahl immer eintragen, egal ob bereits Brücken zu dieser Insel führen oder nicht.
- In eine (noch freie) Insel **mit Fahne**, kann der Spieler die Zahl nur dann eintragen, wenn bereits **mindestens eine Brücke** zu dieser Insel führt.



Da in der allerersten Runde noch keine Brücken vorhanden sind, kann die 5 nur in eine Insel ohne Fahne eingetragen werden. Tim entscheidet sich für die Insel oben. **Hinweis:** die 4 wurde vom rechten Nachbarn bei Spielvorbereitung eingetragen.

Aktion b) Der Spieler zeichnet so viele **Brücken** auf seiner Tafel ein, wie auf der Karte abgebildet sind. Jede Brücke muss immer bei einer Insel beginnen, **in der bereits eine Zahl steht**. Die Brücke wird entlang der gestrichelten Linie eingezeichnet – durchgehend bis zur benachbarten Insel. Muss der Spieler mehrere Brücken einzeichnen, so kann er sie beliebig auf eine oder mehrere Inseln (mit Zahl darin) aufteilen.

Wichtig: Es ist nicht erlaubt, weniger Brücken einzuzeichnen als angegeben – entweder **alle Brücken einzeichnen** oder **komplett auf Aktion b verzichten!**



Tim zeichnet eine Brücke bei der Insel mit der Zahl 4 und zwei Brücken bei der Insel mit der Zahl 5 ein.

Sind alle Spieler mit Aktion b) fertig, wird von einem beliebigen Spieler die nächste Karte des Zugstapels aufgedeckt und auf die vorherige Karte draufgelegt. In der beschriebenen Art und Weise wird nachfolgend weitergespielt, bis alle 17 Karten des Zugstapels aufgedeckt und entsprechend ausgeführt wurden. Dann erfolgt die Endabrechnung.

Hinweis: Wer möchte, kann die jeweils aufgedeckte Karte am unteren Rand seiner Tafel auf der Infoleiste abstreichen, dann weiß man, welche Karten noch kommen können. Es ist nicht erlaubt, den Ablagestapel durchzuschauen.

REGELN ZUM KORREKTEN BRÜCKENBAU

- **Ganz wichtig:** Brücken dürfen sich **niemals kreuzen**.
- Hat ein Spieler zwischen zwei Inseln eine Brücke entlang der gestrichelten Linie gebaut, darf er in der selben Runde oder zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt eine **zweite Brücke** dazu bauen (einfach parallel dazu einzeichnen).
- Es ist nicht erlaubt, eine Brücke zwischen zwei Inseln einzuzeichnen, wenn in keiner der beiden Inseln eine Zahl steht.
- Die fertigen Inseln müssen nicht zwangsläufig mit anderen fertigen Inseln verbunden sein. Es muss letztendlich **kein zusammenhängendes Netz** aller Inseln entstehen. Es ist also erlaubt, dass mal hier zwei Inseln zusammenhängen, mal dort einige, usw.
- Führt eine bestimmte Anzahl Brücken zu einer Insel ohne Zahl, darf in diese Insel **keine kleinere Zahl** eingetragen werden als Brücken vorhanden sind. Führen z.B. bereits 3 Brücken zu einer bestimmten Insel, muss mindestens eine 3 hier eingetragen werden.
- Es dürfen unter keinen Umständen **mehr als 6 Brücken** zu einer Insel führen, da die höchste Zahl auf den Karten die 6 ist.

Beachte: Sollte jemand einen **regelwidrigen Fehler** beim Eintragen einer Zahl bzw. beim Einzeichnen einer Brücke gemacht haben (z.B. führen mehr Brücken zu einer Insel als erlaubt), gilt generell: Wird der Fehler **spätestens in der folgenden Runde** bemerkt und kann folgenlos korrigiert werden, ist das erlaubt. Wird der Fehler noch später bemerkt, bleibt er eingetragen, wie er ist. Die betroffene regelwidrige Insel kann nachfolgend unter keinen Umständen fertiggestellt werden (am besten gut sichtbar durchstreichen) und damit können keine Punkte erzielt werden. **Es empfiehlt sich dringend, nach jeder Runde genau zu überprüfen**, ob auch wirklich nirgends ein Fehler passiert ist.

SIEGPUNKTE UND SPIELENDE

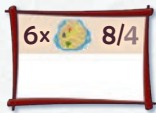
In jeder der folgenden drei Kategorien hat jeder Spieler im Spielverlauf einmal die Möglichkeit, Siegpunkte zu erzielen:



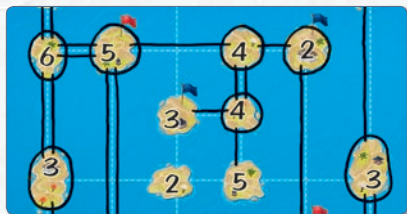
Derjenige Spieler, der zuerst **alle 4 Inseln mit roten Fahnen** fertig (also eingekreist) hat, bekommt **9 Punkte**. Die Inseln müssen nicht miteinander verbunden sein. Sollten das mehrere Spieler in der selben Runde schaffen, bekommen alle diese Spieler 9 Punkte. Alle Spieler, denen das in einer nachfolgenden Runde gelingt, bekommen 5 Punkte.



Derjenige Spieler, der zuerst **alle 3 Inseln mit blauen Fahnen** fertig (also eingekreist) hat, bekommt **7 Punkte**. Die Inseln müssen nicht miteinander verbunden sein. Sollten das mehrere Spieler in der selben Runde schaffen, bekommen alle diese Spieler 7 Punkte. Alle Spieler, denen das in einer nachfolgenden Runde gelingt, bekommen 3 Punkte.



Derjenige Spieler, der zuerst **6 fertige Inseln** irgendwie mittels Brücken so miteinander **verbunden** hat, dass keine unfertige Insel dazwischen ist, bekommt **8 Punkte**. Sollten das mehrere Spieler in der selben Runde schaffen, bekommen alle diese Spieler 8 Punkte. Alle Spieler, denen das in einer nachfolgenden Runde gelingt, bekommen 4 Punkte.

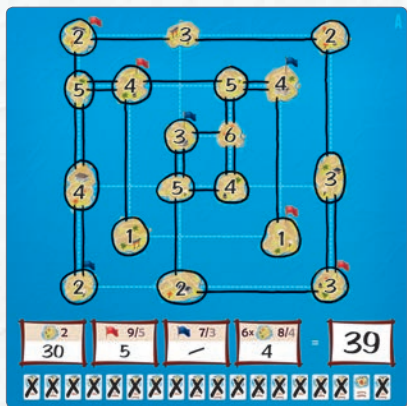


Linus hat als erster Spieler 6 fertige Inseln miteinander verbunden, ohne dass eine unfertige Insel dazwischen ist, und trägt sich hierfür 8 Punkte ein.

Die jeweiligen Siegpunkte werden sofort eingetragen und laut und deutlich angesagt. Ist der höhere Punktwert in einer jeweiligen Kategorie vergeben, streichen alle anderen Spieler diesen auf ihrer Tafel durch.



Nachdem die letzte der 17 Karten des Zugstapels aufgedeckt und ausgeführt wurde, erhält jeder Spieler für **jede fertige Insel** noch **2 Punkte**. Wer nun insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



Sarah hat 15 Inseln fertiggestellt und erhält dafür 30 Punkte. Zusammen mit ihren im Spielverlauf erhaltenen 9 Siegpunkten (5 Punkte für die roten Fahneninseln sowie 4 Punkte für sechs verbundene Inseln) hat sie insgesamt 39 Punkte erzielt.

SOLO-VARIANTE

Die beschriebenen Regeln bleiben vollständig erhalten. Beachtet werden müssen lediglich folgende Änderungen. Der Solospieler legt die 17 Karten in **drei getrennten Zugstapeln** vorsich ab: **1. Stapel=7 Karten**, **2. Stapel=5 Karten** und **3. Stapel= 5 Karten**. Um die vollen 7 Punkte bei der blauen Fahnenwertung zu erhalten, muss der Spieler die 3 blauen Fahneninseln spätestens nach der 7. Karte (1. Stapel alle) fertig haben. Schafft er das nicht, kann er im weiteren Verlauf nur noch 3 Punkte für die blauen Fahneninseln bekommen. Um die vollen 9 Punkte bei der roten Fahnenwertung und die vollen 8 Punkte bei der „6 fertige Inseln verbunden“- Wertung zu erhalten, muss der Spieler dies spätestens nach der 12. Karte (2. Stapel alle) geschafft haben. Schafft er das nicht, kann er im weiteren Verlauf nur noch 5 Punkte für die roten Fahneninseln bzw. 4 Punkte für „6 fertige Inseln verbunden“ bekommen. Anhand der erzielten Gesamtpunktzahl kann der Spieler ablesen, wie gut er als Brückenbauer und Inselverbinder ist:

| | | | | | | | |
|-------|--------------|-------|-----------------|----|----------------|----|--------------------|
| 40 | Handlanger | 45/46 | Schraubendreher | 51 | Brückenmeister | 56 | Architektenass |
| 41/42 | Wasserträger | 47/48 | Betongießer | 52 | Planungsprofi | 58 | Konstruktionsgenie |
| 43/44 | Bambusbinder | 49/50 | Projektleiter | 54 | Statikkoryphäe | 60 | Inselgott |